小島秀夫
@Kojima_Hideo

「POLICENAUTS」までは単なる監督だったから、売り上げとかスケジュールとかは考えず、少人数で自らコードを書いて、自主映画の様に無我夢中に創りたいものを制作した。血は濃いに決まっている。でもその結果がSNATCHERが半分で頓挫したのとポリノーのハードを誤った事にも繋がるw

Traducir Tweet

9:56 a. m. · 23 dic. 2013 · Twitter for iPhone

86 Retweets **74** Me gusta

---

eiji @eiji2511 · 23 dic. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo POLICENAUTSは名作です(￣^￣)ゞ
1

かっとぅー。 @Katsuorz · 23 dic. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 今のハードでSNATCHERとPOLICENAUTSを作ったら監督の理想は表現出来ますか？

アヒル @ChuCtuxsta3bs · 23 dic. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo ポリスノーツ面白かった〜。あれで言葉の持つ力を知った。

蒔島継語 @KEIGO_MAXIMA · 23 dic. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo ポリスノーツはサターン版を購入しました。タニオ•コバ謹製のサイトをガンコンに装着しましたが１５インチのモニタにはあまり意味がなかったのはよい思い出です(笑) 今でも本体ともども大事に保管していますよ。

Personas relevantes

小島秀夫
@Kojima_Hideo

ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている